

## म्यारीज नियमावली, २०६५

### प्रस्तावना

म्यारीज खेलको खेल प्रकृयाबारे थोरैलाई थाहा भएर समय समयमा विवाद आईराख्ने भएको कारण म्यारीज खेललाई व्यवस्थित र मर्यादित पार्नु वाञ्छनीय भएकोले पप्लुको विकसित रूपमा म्यारीजलाई स्थान दिई सबैको घर दैलोमा चाडवाडदेखि काजक्रियासम्म, मेलापात वा पढाईबाट निकालिएको फुर्सदको समयमा, रुद्री वा पुराण लगाएको घरमा वा जागीरे वा बेर जोगार, मन्त्री वा सचिव सबैले रुची राखेको कारण नियमको अभावमा सधैं किचलो उत्पन्न हुने तथा भैँ-भगडाको अवस्था समेत सृजना हुने भएकोले तत्काल दलहरुबीचको राजनीतिक सहमति कायम हुन नसकी संविधान सभाको बैठक अवरुद्ध भएको अवस्थामा र मूल कानून निर्माण नसकेको हुँदा तत्काल केही न केही गर्ने पर्ने भएकोले यो नियमको तर्जुमा गरिएको छ ।

### परिच्छेद-१

#### १. संक्षिप्त नाम र प्रारम्भ :

- (क) यो नियमावलीको नाम “म्यारीज नियमावली, २०६५” रहेको छ ।
- (ख) यो नियमावली म्यारीज खेलाडीहरु र यस खेल प्रति रुची राख्ने दर्शक तथा अन्य खेलाडीहरुको हकमा मात्र लागू हुनेछ ।
- (ग) यो नियमावली तुरुन्त प्रारम्भ हुनेछ ।

#### २. परिभाषा :

विषय वा प्रसङ्गले अर्को अर्थ नलागेमा यस नियमावलीमा :

- (क) “तास” भन्नाले एक्का देखि वादशाह सम्मका चिडी, सूरत, ईट र पानका चार प्रकारका तास (चक्की) सम्भन्धनु पर्दछ ।
- (ख) “बुक” भन्नाले खण्ड (क) मा उल्लेखित थान ५२ को संख्या वा मिश्रित समूहलाई सम्भन्धनु पर्दछ ।
- (ग) “म्यारीज बुक” भन्नाले खण्ड (क) अनुसारको ४ बुक तास सम्भन्धनु पर्दछ ।
- (घ) “दाना तथा गोडा” भन्नाले तास खेल्दा पैसाको आदान प्रदान गर्न तथा विनिमय गर्न सहज होस् भनी पैसाको मूल्यमा सटही गरी राखिएको मकै, भटमास, सिमी, मटर, केराउ तथा अन्य सजिलो किसिमले गन्न सकिने गोडागुडी वा चिज वस्तुलाई सम्भन्धनु पर्दछ ।
- (ङ) “खेलाडी” भन्नाले जित्ने नै मनसाय राखी दुई वा दुई भन्दा तर ८ जनामा नबढ्ने गरी स्वास्नी, छोरा-छोरीको आँखा छली तथा घरको वा कार्यालयको कामकाज माया मारी म्यारीजको खालमा घुँडा टेकेर चौबिसै घण्टा बिताउने सम्भन्धनु पर्दछ ।
- (च) “टट्ट तथा धुपौरे” भन्नाले घरको वा कार्यालयको कामकाज गर्नका दुःखले म्यारीजको खालमा गएर उँघ्ने वा लम्पसार परेर सुत्ने, हात टेकेर अर्काका तास हेरी यो फाल, त्यो फाल भन्ने, हात नटेक लोदर लाग्यो भन्दा हतपत पलेटी कस्ने, अरु खेलाडीले नबोल भन्दा डिच्च दाँत देखाउँदै हाँस्ने वा निन्याउरो मुख लगाउने व्यक्तिलाई समेत सम्भन्धनु पर्दछ ।
- (छ) “म्यारीजको खाल” भन्नाले सम्भव भएसम्म सुकुल माथि शतरन्जा ओछ्याइएको अम्मलीहरुको अम्मल अनुसारको पानी, रक्सी, चुरोट, पान-पराग, खैनी, सुर्ती वा अन्य पान मसला वा यस्तै किसिमका अम्मल समेत जुटाईएको निर्धारित स्थानलाई सम्भन्धनु पर्दछ ।
- (ज) “मुर्गा” भन्नाले खेलको अवधिमा अधिक मात्रामा रुपैयाँ हार्ने हरुवा व्यक्तिलाई सम्भन्धनु पर्दछ ।
- (झ) “लाग्यो” भन्नाले साथमा भएको नगदी वा जिन्सी सम्पूर्ण सरसामानहरु हारी टाट पल्ली मुर्गा हुने व्यक्तिले तिर्न नसकी डिच्च दाँत देखाउँदै दिएको जवाफ सम्भन्धनु पर्दछ । सो शब्दले खल्लीमा (भित्री पकेटमा) पैसा भई भई बढ्नियत- पूर्वक हारेको पैसा नतिर्ने नियतले कुनै पनि ढंगबाट दिएको जवाफ समेत सम्भन्धनु पर्दछ ।
- (ञ) “डबल म्यारीज” भन्नाले खण्ड (ग) अनुसारका २ जोडा सम्भन्धनु पर्दछ ।
- (ट) “चौरेला” भन्नाले कुनै पनि रङ्गका एक अंकका ४ कार्डलाई सम्भन्धनु पर्दछ ।
- (ठ) “डब्ल चौरैला” भन्नाले नियम २ को खण्ड (ठ) बमोजिमका जोडी सम्भन्धनु पर्दछ ।
- (ड) “सिक्वेन्स” भन्नाले एकै रङ्गका क्रमिक ३ देखि ५ कार्ड सम्मको तासलाई सम्भन्धनु पर्दछ ।
- (ढ) “जोक्कर” भन्नाले कटुवाले माल काटेपछि पल्टेको मालको विभिन्न रङ्गको तासलाई सम्भन्धनु पर्दछ ।
- (ण) “माल” भन्नाले कटुवाले तास काटेपछि घोप्ट्याई वा उत्तानो पारी खेलाडीको बीचमा बुकले थिचेर राख्ने तास वा चक्कीलाई सम्भन्धनु पर्दछ ।
- (त) “वाई सी एल” भन्नाले मूल जोक्करलाई सम्भन्धनु पर्दछ ।

(थ) “कटुवा” भन्नाले ३ सिक्वेन्स पुगेपछि भुईँमा सबै खेलाडीहरूले देखे गरी भुईँमा पछाडी जोक्कर वा माल काट्ने व्यक्तिलाई सम्झनु पर्दछ । तर पहिलै जोक्कर पल्टाउने खेलमा तास बढुवाले भन्दा देब्रेपट्टि बसी माल काट्ने व्यक्तिलाई समेत जनाउँदछ ।

(द) “सुको मरु भा” भन्नाले कटुवाले माल काटेपछि जोकर समेत नपरेको अवस्थालाई सम्झनु पर्दछ ।

(ध) “अल्टर” भन्नाले कटुवाले काटेको मालको अल्टर (ठीक विपरित) रङ्ग र अंकको तासलाई सम्झनु पर्दछ ।

(न) “बाटो खर्च” भन्नाले खेलको पिरियडमा अधिक मात्रामा हारी टाट पल्टी १ कि.मि.भन्दा टाढाको गन्तव्यमा पुग्ने पर्ने मुर्गा भएमा उक्त मुर्गालाई जितुवा मध्ये जेष्ठ जितुवाले भाडा बापत अप्ठ्यारो नमानी दिने खर्चलाई सम्झनु पर्दछ ।

(प) “बडुवाल” भन्नाले शर्त बमोजिम सर्वप्रथम वा सो पश्चात् एक अर्कालाई तास बाँड्ने भान्सेलाई सम्झनु पर्दछ ।

(फ) “कटफर” भन्नाले ४ जना सम्म खेलाडी भए प्रत्येक २ राउण्डमा र सो भन्दा माथि खेलाडीहरू भए प्रत्येक राउण्डमा बुकवाट ठुलो तास पल्टाउने खेलाडीले रोजेको स्थानमा बस्न पाउने गरी स्थान सट्टापट्टा गर्ने कार्यलाई सम्झनु पर्दछ ।

(ब) “१३ प्वाइन्ट” भन्नाले अधिल्लो दिनको ह्याङ्ग वा धङ्गधङ्गीले हो वा अन्य कुनैपनि भूलवश खेलाडीले नियम बमोजिम सो नगरी अन्यथा सो गरे बापत तिराईने जरिवानालाई सम्झनु पर्दछ ।

(भ) “डुप्ली” भन्नाले एकै रङ्गका एकै अंक भएका जोडी तासलाई सम्झनु पर्दछ ।

(म) “डुप्ली शो” भन्नाले ७ डुप्ली बनाएर लेस भएपछि ८ डुप्ली बनाई गरिने शो लाई सम्झनु पर्दछ ।

(य) “बेटर” भन्नाले शुरु तास बाँडेपछि १० वा सो भन्दा माथिको माल परेपछि वा मालै नपरेपछि खेलिने दोब्बरको खेललाई सम्झनु पर्दछ ।

(र) “खाल” भन्नाले संसारैमा कुनै केही पेशा, नोकरी गर्न नसकेपछि वा नपाएपछि स्वास्नी, छोराछोरी पाल्ने पने बाध्यताले वा सानोतिनो केही पेशा वा रोजगारी भएतापनि बढी सम्पत्ति आर्ज गर्ने मनसायले आफ्नै घरमा खाल स्थापना गरी बसेको हुतिहारा वा नामर्द व्यक्तिलाई सम्झनु पर्दछ ।

(ल) “पुरानो कोदो” भन्नाले खेलाडीले पहिल्यै खेलेको म्यारीजको उठ्न बाँकी रकमलाई सम्झनु पर्दछ ।

(व) “डिपोजिट” भन्नाले खेलाडीहरूको आपसी विश्वासमा रकम तिर्ने विषयमा संकट भएको अवस्थामा खेलाडीहरूको सहमतिमा राखेको डिपोजिट रकमलाई सम्झनु पर्दछ ।

## परिच्छेद-२

३. यस निमायलीमा निम्न बमोजिम नियमको व्यवस्था गरिएको छ :-

(१) **खेलाडीको संख्या** :- यो खेल २ जना देखि ८ जना सम्ममा नबढ्ने गरी खेल सकिनेछ । यसरी २ देखि ८ जना सम्मले खेल्ने हुँदा शर्त बमोजिम घोटो वा उत्तानो पारी खेल सक्नेछन् ।

(२) **माल गणना विधि** :- यस खेलमा निम्न बमोजिम माल गणना हुनेछ ।

(क) कटुवाले काटेको रङ्ग र अंकको मुनीको टिप्लु र पप्लु २/२ को माल हुनेछ ।

(ख) खण्ड (क) मा उल्लेखित दुवै तास भने ४ को माल हुनेछ ।

(ग) १ टनेला ५ को, २ टनेला १५ को र ३ टनेला परेमा स्वतः ४० को माल हुने छ ।

(घ) १ अल्टर ५ को, २ अल्टर १५ को र ३ अल्टर २५ को र ४ अल्टरको ३०, जोक्करको ५ को २ जोक्करको १५, ३ जोक्करको २५, ४ जोक्करको ३० को माल हुनेछ ।

(ङ) पल्टेको तासको पप्लु वा टिप्लु तथा पप्लु दुवै भएमा ९ को माल र म्यारिज १० को माल हुनेछ ।

(च) उल्लेखित माल बाहेक खेलाडीहरूले शर्त बमोजिम अन्य जोक्करलाई माल थप गरी खेल खेल्न सक्नेछन् ।

(३) **डुप्ली खेल सम्बन्धी व्यवस्था** :- यस खेलमा डुप्ली खेल्दा हातमा ७ डुप्ली भएपछि भुईँमा देखाई लेसमा बस्न सकिनेछ र ८ डुप्ली भएमा सो गर्न सकिनेछ । तर उत्तानो पारी खेलिएको खेलमा डुप्ली भुईँमा पछ्यानु पर्ने छैन । यस बापत ५ प्वाइन्ट सलामी खान पाईने छ तर ७ डुप्ली हुँदा सम्म हातैमा राखेमा गणना हुँदा कायम भएको प्वाइन्ट तिर्नु पर्ने छैन ।

(४) **टनेला तथा डुप्लीमा हुने शो सम्बन्धी विशेष व्यवस्था** :- यस खेलमा ३ टनेला शुरुमा परेमा वा ८ डुप्ली हातमा परेमा स्वतः शो हुनेछ ।

- (५) **बेटर खेल खेलिने व्यवस्था :-** यस खेलमा १० को माल भन्दा माथि परे पछि वा माल पर्दै नपरेको अवस्थामा खेलाडीहरुको आपसी सहमतीमा बेटर गेम खेलन सकिनेछ ।
- (६) **जोक्करलाई माल मानी खेलन सकिने :-** यस खेलमा माल बाहेक खेलाडीहरुको सहमति अनुसार बाहिरको जोक्कर १ वा २ वा ३ वा ४ राखेर अल्टरको गणनामा पनि खेलन सकिनेछन् ।
- (७) **लागो भन्न नपाईने :-** खेल खेलदै जाँदा खेलाडीले हारी टाट पल्टी मुर्गा भएपछि लागो भन्न पाइने छैन । यस्तो खेलाडीले डिपोजिटमा धक्का लाग्ने बित्तिकै जुरक्क उठ्नु पर्नेछ ।
- (८) **खालमा हराएको वस्तुको जवाफदेही स्वयं खेलाडी नै हुनु पर्ने :-** यस खेलमा खेलाडीहरु हारी टाट पल्टी जो सुकैको पनि जुत्ता, रिङ्ग, चेन, घडी, ज्याकेट तथा अन्य नगी तथा जिन्सी सरसामानहरु जमानतमा राखेको वा हराएकोमा सो को जवाफदेही खाले नभै स्वयं खेलाडीहरु नै हुनु पर्नेछ ।
- (९) **पुरानो कोदो नयाँ खेलमा हिसाब गर्न नहुने :-** यदि कुनै खेलाडी मुर्गा हुन लागे पछि अस्ति खेल्दाको भनी पुरानो कोदाको कुरा निकाली नयाँ खेलमा हिसाब गर्न पाईने छैन । यस्तो उठती रकम उत्तिनै खेरी खालमै उठाउनु पर्नेछ वा वा माफ मिनाहा गरी अन्यत्रको खेलमा हिसाब नगर्ने घोषणा गरी उठ्नु पर्नेछ ।
- (१०) **खेल खेलिरहेको समयमा कोही लिन आएमा तुरुन्त उठ्नु पर्ने :-** खेल भईरहेको समयमा कुनै पनि खेलाडीको स्वास्नी वा छोरा छोरी वा अन्य नातेदार आई उठ्नुस भनेमा खेलाडीले तुरुन्त आफ्नो हरहिसाब किताब फर्छ्यौट नगरी उठ्नु पर्नेछ ।
- (११) **जितुवालाई जितौरी बाँड्न बाध्य नपारिने :-** खेलको अन्त्य भएपछि जित्ने खेलाडीलाई जितौरी बाँड्न बाध्य पारिने छैन, जितुवाले आफ्नो स्वेच्छाले दिएको जितौरीलाई दर्शक दिर्घाले आफ्नो खूद आमदानी सम्झी ग्रहण गर्नु पर्नेछ । तर तैले यति उति कति दिनु पर्नेछ भनी दबाव दिन पाईने छैन ।
- (१२) **बाटो खर्च दिईने :-** खेलको समयमा अधिक मात्रामा हारी टाट पल्टी हार्ने मुर्गालाई जित्ने खेलाडीहरु मध्येबाट १ कि.मि.भन्दा पर सम्मको गन्तव्यमा जानु पर्ने भएमा बाटो खर्च दिन सकिनेछ । तर जितुवाले आनेकाने गरी जुत्ता टिपी भाग्न खोजेमा यसै महलको दण्ड सजायको महलमा व्यवस्था भए बमोजिम कारवाही गरिनेछ ।
- (१३) **म्यारीज खेल तथा खालमा निषिद्ध कार्यहरु :-**
- (क) गलत शो गर्न नहुने ।
  - (ख) खेलाडी तथा दर्शक दिर्घाहरु बिच मुख छाड्न तथा हात हाल्न नहुने ।
  - (ग) खालेको स्वास्नी, छोरी, चेलीहरु माथि गिद्धे दृष्टि लगाउन नहुने ।
  - (घ) धारिलो हतियार लिएर आउन निषेध ।
  - (ङ) ईशारा वा कुनै माध्यमबाट अन्य खेलाडीलाई मालको बारेमा जानकारी दिन नहुने ।
  - (च) वाई.सि.एल.काटेमा काट्ने व्यक्तिले ५ प्वाइन्ट स्वतः पाउने छ । पुनः काट्दा पुनः परेमा १० प्वाइन्ट स्वतः पाउने छ ।

### परिच्छेद-३

४. यस खेलमा निम्न बमोजिमको दण्ड सजायको व्यवस्था गरिएको छ :-

(१) (क) १३ प्वाइन्ट पर्ने :-

यस खेलमा कुनैपनि खेलाडीले आफ्नो व्यक्तिगत लाभ लिने उद्देश्यले वा अन्य कुनै दूषित मनसायले वा भूलवस खेलाडीहरूको आँखा छली माल थप्ने, फेरबदल गर्ने, ७ देखि माथि वा मुनीको तास/चक्की राखी सो गर्ने आदि गलत तथा निषिद्ध कार्य गरेको ठहरेमा, फेला परेमा त्यस्तो खेलाडीलाई १ पल्टको लागि १३ प्वाइन्ट जरिवाना तिराई तास हाप्न लगाईनेछ । अन्यथा नियम ४ (ग) बमोजिम कारवाही गरिनेछ ।

(ख) खेल भईरहेको अवस्थामा कटुवाले माल काटे पश्चात् माल वा जोक्कर परेन भनी कुइकुई गरि म्यारीजको बुक चलाउने, था.....था.....थु.....थु.....गर्ने तथा तासै सम्म हुत्याउने जस्तो अपराध गरेमा त्यस्तो खेलाडीलाई १३ प्वाइन्ट तिराई तुरुन्त खालेले खेलबाट बर्खास्त गरी अर्को खेलाडी नियुक्त गर्न सक्नेछ ।

(२) खालमा मुख छाड्ने तथा गाली गलौज, बेईज्जती गर्न नहुने :- यस नियमावलीमा कुनैपनि खेलाडीले एक अर्का बिचमा व्यक्तिगत मनमुटाव गर्ने तथा खेलको प्रसङ्गमा अनावश्यक वाद विवाद, किचलो सृजना गी खेलेमा अवरोध ल्याउने/गराउने तथा नाकमा मुखमा मुक्का बजाउने सम्मको जघन्य अपराध गरेमा त्यस्तो खेलाडीलाई तुरुन्तै भविष्यमा अयोग्य नठहरिने गरी निष्काशन गरिनेछ र सो खालको लागि स्वतः अयोग्य हुनेछ । निजको पुनरावेदन कहीं लाग्ने छैन ।

(३) धारिलो हतियार लिएर आउनु निषेध :- कुनैपनि खेलाडी तथा टट्टु वा धुपौरेले खेल भएको समयमा धारिलो हातहतियार लिएर आई, देखाई वा आतङ्कित पारी लिई आएको धारिलो हतियार प्रहार गरी खालमा रहेका कुनै पनि व्यक्तिलाई घाइते बनाएमा ३५ दिन भित्र निको नहुने चोट लागेको अवस्थामा कानून बमोजिम कारवाहीको लागि नजिकको प्रहरी कार्यालयमा बुझाईदिनु पर्नेछ तर ३५ दिन भित्र निको हुने प्रकृतिको चोट भएमा प्रहारकर्ताले घाइतेको सम्पूर्ण उपचार खर्च व्यहोर्नु पर्नेछ ।

(४) आफन्त लिन आएमा जुरुक्क उठ्नु पर्ने :- खेल भईरहेको समयमा कुनैपनि खेलाडीको स्वास्नी वा छोराछोरी वा अन्य नातेदार आई “उठ्नुोस्” भनेमा खेलाडीले तुरुन्त आफ्नो हर हिसाब किताब मिलान गरी खालबाट जुरुक्क उठ्नु पर्नेछ । तर “एकै हात, एकै हात” भनी खेललाई लम्ब्याई लिन आएको व्यक्ति आवेशमा आई तास च्यात्ने वा हुर्याई दिई म्यारीज खेलको गरिमामै आँच पुर्‍याउने जस्तो जघन्य अपराध गरेमा त्यस्तो खेलाडीलाई तासको मूल्य सहित १० प्रतिशत रकम जरिवाना स्वरुप असूल उपर गराइनेछ । यस्तो सजायबाट असूल उपर हुन आएको रकम मध्ये ५ प्रतिशत रकम म्यारीज खेल वरिपरि भुमिमाएर होस् वा उंघी उंघी भए पनि खेल सफल बनाउन लागि परेका टट्टु वा धुपौरेहरूलाई चिया नास्ता शिर्षकमा तुरुन्त खर्च गर्नु पर्नेछ ।

(५) जिस्क्याउन वा गिज्याउन नहुने :- यदि कुनै खेलाडीले वा हेर्न, उंघ्न, लम्पसार परेर सुत्न वा सिक्न अथवा मान्छे बोलाउन आउने व्यक्तिले खालेको स्वास्नी वा छोरी, चेली माथि कुदृष्टि राखी जिस्क्याउन वा गिज्याउने, आँखा भिम्याउने, हात समाउने, गालामा म्वाई खाईदिने वा अन्य यहाँ लेख्न नमिल्ने जस्तो जघन्य अपराध गरेमा त्यस्ता बिल्डुवालाई खालेले उत्तिखेरै खालबाट बाहिर निकाली नाङ्गेभार पारी सिस्नु पानी लगाउन सक्नेछ । सो कार्य गर्ने बिल्डुवा अन्य कानूनी कारवाहीबाट समेत मुक्त हुने छैन ।

(६) जितुवा खेलाडी भाग्न नहुने :- जितुवा खेलाडी आफन्तहरू लिन आएको अवस्थामा बाहेक घटीमा १० राउण्ड खेल नखेली भाग्न पाउने छैन । त्यस्ता जितुवा खेलाडी खेल छाडी नगएको अवस्थामा खेलको अन्तमा जितौरी नवाँडी दूषित मनसायले खालबाट भाग्न वा बाहिरिन खोजेमा त्यस्तो खेलाडीलाई खेलमा खालेले कठालो समाई जितेको सबै पैसा थुती बाहिर पठाईनेछ । यस्तो कार्यमा उपस्थित अन्य खेलाडी तथा टट्टु वा धुपौरेले समेत मदत गर्नुपर्नेछ ।

(७) मादक पदार्थ सेवन गरेका खेलाडीलाई मुर्गा बनाउन नपाईने :- कुनैपनि खाले वा खेलाडीहरूले कुनै पनि नशामा भएको खेलाडीलाई विभिन्न प्रलोभन देखाई वा ललाई फर्काई खेलमा बसाई साथमा रहेको नगद वा जिन्सी सम्पूर्ण सर-सामानहरू जितेर लिने खेलाडी वा खालेलाई बढीमा ३ वर्षको लागि निलम्बनमा राखी

खालस्थापना गर्न नदिने वा खेलाडीहरुको हकमा उल्लेखित अवधि सम्मको लागि खेलमा सहभागी हुन वञ्चित गरिनेछ ।

#### परिच्छेद-४

५. अन्य नियम, विनियममा असर नपर्ने :- यस नियमावलीमा उल्लेख भएको नियमहरुले क्षेत्रगत रुपमा बनेका, चलनचल्तीमा रहेका नियम, विनियमलाई कुनैपनि प्रकारले असर गर्ने छैन ।
६. लागू हुने :- यो नियमावली केवल म्यारीज प्रेमी खेलाडीहरु वा यो संग सम्बन्ध राख्ने जो कोही व्यक्तिलाई मात्र लागू हुनेछ ।
७. संयोग हुने :- यो नियमावलीमा व्यवस्था भएका कुराहरु अन्यनियम, विनियमसंग मेल खान आएमा केवल संयोग मात्र हुने छ ।
८. अमान्य हुने :- यस नियमावलीमा बाभिएका कुनैपनि कुराहरु बाभिएको हदसम्म अमान्य हुने छन् ।
९. बाधा अड्काउ फुकाउने :- यस नियमावलीमा व्यवस्था भएका कुराहरु बाहेक अन्य परिस्थिति सृजना भई खेलमा अवरोध आएमा खेलाडीहरुको आपसी समझदारीबाट बाधा अड्काउ फुकाउन कुनै बाधा पर्ने छैन ।
१०. संशोधन :- यस नियमावलीमा संशोधन एवं सुझाव दिन चाहनेले नेपाल म्यारीज संघ, केन्द्रीय कार्यालय, घट्टेकुलामा लिखित राय सुझाव दिन सक्ने छन् ।

ईतिश्री